

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Menurut Krismaji, sistem informasi adalah metode yang terorganisir untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses, menyimpan data, mengatur mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi, sehingga organisasi dapat mencapai tujuan yang ditentukan [4]. Sedangkan menurut Sutarbi, Sistem informasi adalah sistem dalam suatu organisasi yang mendukung fungsi organisasi manajemen dalam kegiatan strategis organisasi untuk memenuhi persyaratan manajemen transaksi sehari-hari dan memberikan laporan yang diperlukan kepada pihak luar tertentu [1]. Jadi pengertian informasi adalah sebuah sistem yang digunakan untuk mengatur dan memproses data agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

B. Website

Website merupakan salah satu bentuk komunikasi media massa di internet yang dapat memberikan informasi tertentu dan dapat diakses oleh banyak orang [5]. Website berisi kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi yang dapat diakses seluruh dunia melalui jaringan internet. Website sendiri memiliki dua jenis yaitu website statis dan website dinamis. Website statis merupakan web yang halamannya tidak berubah, biasanya perlu mengubah kode untuk melakukan perubahan secara manual. Website dinamis adalah website yang biasanya memiliki halaman administrator untuk menambah atau mengubah konten sehingga halaman dapat selalu diperbarui [6].

C. User Interface

User Interface adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dan sistem. Antarmuka pengguna dapat menerima informasi dari pengguna dan memberikan informasi kepada pengguna untuk memandu proses pemecahan masalah hingga solusi ditemukan. Antarmuka pengguna bertindak sebagai penerjemah yang

menghubungkan pengguna ke sistem operasi. Sebagai media komunikasi antara pengguna dan sistem operasi, antarmuka pengguna harus disajikan secara sederhana dan menarik sehingga pengguna dapat memahami dan menggunakan sistem dengan benar [7]. Menurut Gerald L. Lohse (1998), *user interface* merupakan salah satu faktor yang menentukan peningkatan *traffic* pada sebuah website. Karena user berinteraksi dengan logika pemrograman melalui user interface. Desain *user interface* sendiri menjadi sangat penting mengingat semakin efektif dan efisien suatu desain, semakin lama juga pengguna berada di website tersebut [8].

D. User Experience

Menurut Garret (2011) user experience bukanlah tentang cara kerja dari suatu produk atau layanan yang ada. Akan tetapi bagaimana interaksi antara pengguna dengan produk, seperti pengalaman pengguna dalam menggunakan produk, apakah mudah untuk digunakan, sesederhana pada dalam pengoperasiannya, hingga pengalaman untuk menemukan, menyerap, dan memahami informasi yang tersedia. User experience adalah pengalam suatu produk atau jasa yang muncul pada pengguna ketika menggunakannya di dunia nyata. Menurut Roth (2017) desain user experience menggambarkan seperangkat keputusan berulang mengarah ke hasil yang sukses dengan proses interaktif, serta produktif dan memuaskan saat mencapai hasil ini. Menurut definisi ISO 9241 – 210, user experience merupakan persepsi seseorang dan respon dari penggunaan sebuah sistem, produk, atau jasa [9].

E. Wireframe

Wireframing adalah cara bagi desainer UI/UX untuk mendesain situs web dan aplikasi di tingkat struktural. Secara sederhana wireframe sendiri adalah kerangka gambar. Merancang wireframe artinya merencanakan kerangka garis besar suatu aplikasi ataupun website. Wireframe digunakan untuk merancang struktur halaman yang baik, tata letak, arsitektur informasi, aliran pengguna, fitur, dan perilaku yang diinginkan pengguna. Wireframe adalah fase penting

sebelum pengembang menyetujui lokasi informasi di situs web dan aplikasi mereka sebelum mereka mulai membangun antarmuka menggunakan kode. Pembungkahan kawat dapat dengan mudah dilakukan dengan tangan atau menggunakan perangkat lunak khusus [10].

F. Prototype

Prototype adalah pendekatan rekayasa perangkat lunak yang secara langsung menunjukkan bagaimana perangkat lunak atau komponen perangkat lunak bekerja sebelum tahap pembuatan yang sebenarnya dilakukan. Tahap prototyping adalah tahap tercepat. Strategi utama pembuatan prototype adalah bekerja terlebih dahulu dan memberikan hasil kepada pengguna sesegera mungkin. [11].

G. Figma

Figma merupakan editor grafis vektor (alat untuk membuat pola) dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang terdapat di desktop untuk platform Mac OS dan Windows. Fitur yang terdapat pada Figma berfokus pada penggunaan antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan kolaborasi waktu nyata (real-time). Figma digunakan untuk membuat desain digital sekaligus prototyping [12].